

Immersion Nomade &
Compagnie TORNERO
présentent

I.R.L.

In Real Life



Un projet initié par
Anne Knosp, Raphaël Bocobza et Clémentine Vignais

I.R.L

In Real Life

Écriture / Clémentine Vignais, Raphaël Bocobza, Anne Knosp

Interprétation / Raphael Bocobza, Anne Knosp, Clémentine Vignais

Collaboration artistique / Sarah Doukhan

Regard extérieur / Clara Normand

Création lumière / Sarah Doukhan

I.R.L – IN REAL LIFE

PRÉMISSSES

Dans notre premier spectacle *Mamma Sono Tanto Felice*, nous explorions l'influence de la culture occidentale sur notre conception de l'Amour : l'hétéronormativité, la virilité, les différentes injonctions sociales qui incombent aux femmes et aux hommes vis-à-vis de l'Amour et du couple. Le spectacle se terminait sur une conférence de type Ted Talk où deux scientifiques tentaient de recréer chimiquement les effets d'un coup de foudre afin de pouvoir le revivre tout seul chez soi :

« l'autre n'étant pas nécessaire dans ce processus ».

Nous effleurions l'individualisation, la capitalisation du sensible, la quête infini du progrès, qui ne s'arrête jamais et prend de plus en plus de vitesse, au détriment du vivant et du réel.

IRL = In Real Life

Nous repartons dans un nouveau projet de création. Le titre de notre projet est I.R.L (In Real Life).

Il a pour point de départ le lancement officiel en 2021 d'un métavers (un monde virtuel) par Mark Zuckerberg, appelé Horizon Worlds.

Autrement dit, il s'agit d'accéder à une réalité virtuelle en parallèle de la vie réelle, dans laquelle chacun.e peut exister à travers la création d'un avatar (un double de soi). Dans ce monde imaginé, il est possible d'échanger et de vivre avec d'autres personnes, grâce à un casque VR (virtuel reality) et/ou un site internet.

À travers une fiction, notre projet s'interrogera sur les fantasmes de notre futur qui nous sont imposés. En effet les récits littéraires, cinématographiques, politiques construisent un imaginaire collectif de notre futur. Mais il semble aussi que de plus en plus nos horizons d'avenir soient imaginés, sculptés voire induits par les rêveries des géants financiers : Elon Musk veut conquérir l'espace et la planète Mars, Mark Zuckerberg veut inventer son propre monde virtuel.

À l'heure où notre planète a besoin plus que jamais d'une humanité soucieuse de son avenir, il semblerait qu'il y ait une fuite organisée vers des mondes irréels. Et pourtant aujourd'hui le métavers intéresse peu. Et s'il était possible de déconstruire l'imaginaire du futur et d'en façonner d'autres, ensemble ?

Le projet questionnera notre rapport au virtuel (décuplé avec la réalité virtuelle). En effet le métavers offre la possibilité de créer un double de soi, une autre version de soi, un soi fantasmé. Notre avatar apparait moins limité, plus puissant, plus beau, plus capable... Qu'est ce que cela révèle de nous ?

Si tout devient possible ne risque-t-on pas d'entrer dans une forme d'appauvrissement de notre imaginaire ? De céder sans discernement et sans limite à nos envies et nos désirs orientés à notre insu ? Quand nous pouvons tout voir et tout entendre que reste-t-il à imaginer ?

Il nous semble important de questionner par le biais du spectacle vivant notre rapport à ces nouvelles technologies et à leur usage intensif. Comment cela peut modifier nos interactions sociales ? Comment penser l'isolement dans un matraquage de communication ? Comment reprendre le contrôle sur les liens sociaux dans la vraie vie ?

Nous avons à cœur de chercher, d'explorer et d'inventer notre nouveau spectacle sur un plateau de théâtre, endroit du présent et de la singularité des échanges.

Il ne s'agit pas de condamner les progrès de la nouvelle technologie, mais il nous semble important de questionner tout ce qui, potentiellement, peut modifier notre rapport à l'imaginaire.

BIENVENUE DANS LE METAVERSE ?

Le 28 octobre 2021, le Groupe META (regroupant entre autre Facebook/Instagram et WhatsApp) annonce le lancement de son Metaverse sous le nom Horizon Worlds. Depuis, on entend régulièrement parler de ce Metaverse dans les médias et sur internet.

Alors le métavers, c'est quoi ?

Étymologiquement on peut le traduire comme : « au delà (meta) de l'univers (vers) ».

Le métavers est donc un monde virtuel, une extension, une réalité étendue de notre monde physique.

Le youtubeur Docteur Nozman (spécialisé dans les vulgarisations scientifiques) le définit comme ceci :

« C'est un réseau social, au même titre que Facebook ou Instagram mais qui, à l'inverse d'avoir simplement une page internet comme support aurait tout un univers, un univers complet en trois dimensions dans lequel on pourrait se promener, se poser, évoluer. »

Dans le métavers on peut donc se créer un avatar, un double de soi, avoir un appartement, des objets, de l'argent, faire des rendez-vous de travail, rejoindre des ami.es ... se créer une nouvelle vie.

Mark Zuckerberg le présente comme un projet à long terme dans une vidéo de présentation d'une heure et demie et le place au centre de l'évolution de son entreprise.

Le métavers se vend comme un espace où se créeront les métiers de demain (une école « Metaverse College » ouvrira d'ailleurs ses portes à Paris en octobre 2022) avec l'évolution croissante des métiers informatiques/technologiques. Un nouveau marché financier s'ouvre avec l'apparition du métavers : des maisons virtuelles sont vendues, des lignes de vêtements (Balenciaga, Adidas...) proposent des habits pour les avatars...

Il est à noter que Meta n'est pas la seule entreprise à se lancer dans le Metaverse : Sony, Apple, Microsoft et Samsung sont actuellement en train de travailler sur des projets de réalité augmentée.

Quelques dates :

- Le terme « Metaverse » apparaît pour la première fois dans le roman de Niel Stephensen en 1992 « Snowcrash »
- Le concept lui était apparu quelques temps auparavant dans d'autres romans d'anticipation (notamment « Simulacron 3 » de Daniel Galouye paru en 1964 faisant le récit d'une machine qui simule un monde avec ses habitants afin de mener des études scientifiques).
- Meta achète en 2014 (pour 2 milliards de dollars) l'entreprise n°1 de casque à Réalité Virtuelle : Oculus.
- En décembre 2021 Zuckerberg lance le métavers « Horizon Worlds » uniquement aux Etats-Unis et au Canada, on compte déjà plus de 300 000 utilisat.eur.ices. Horizon Worlds sera disponible en France cet été.
- Au début de l'année 2022, une première plainte pour harcèlement sexuel virtuel a été déposée par une utilisatrice.

LA CRÉATION

1 - RECHERCHE DRAMATURGIQUE

La première session de travail a eu lieu à l'Athéneum à Dijon en juin 2023. En parallèle d'un travail de recherche au plateau, nous avons interrogé plusieurs spécialistes sur le sujet : Christophe Nicolle, docteur en informatique spécialiste de l'intelligence artificielle de l'Université Dijon Bourgogne ; Cyril Migniot chercheur en numérique et nouvelles technologies de l'Université Dijon Bourgogne.

Nous interrogerons aussi des enseignant.es au futur Metaverse College à Paris sur les réalités économiques de ce nouveau monde, un.e avocat.e sur les dérives de ce projet international qui n'est pas légiféré/réglementé, des neuro-scientifiques et psychanalystes pour comprendre plus en profondeur les impacts physiques et psychiques de la réalité augmentée, des gameur.euses déjà habitué.es aux mondes virtuels.

Nous avons aussi pris un temps collectif pour faire l'expérience de la réalité virtuelle à travers un Escape Game Ubisoft avec des casques de réalité virtuelle.

2 - RECHERCHE AU PLATEAU

Par la suite nous engagerons un grand travail d'improvisation au plateau sous forme de commandes dramaturgiques précises. Nous explorerons de nombreuses situations dont nous donnons quelques exemples :

- Et si l'avatar d'une personne décédée restait actif, comment se vivrait le deuil parmi les proche ? En parlant avec l'avatar oublierait-on la mort elle-même ?
- À quoi ressemble une journée dans le métavers du point de vue d'une chambre par exemple ?
- Un faux documentaire 70 ans après la création du métavers, interview des "vétérans".
- Que se passe t-il après un crime dans le métavers ?
- Comment s'intégreront les plus anciennes générations ?
- Les non voyant.es seront-ils exclus de la société ?
- Devra-t-on un jour effectuer un travail de redécouverte des sensations réelles ?
- Comment peut-on choisir de créer son avatar ?
- Comment appréhende t-on les rencontres (de tous types) dans le métavers ?
- Comment peut-on lutter contre le métavers ?

3 - CALENDRIER - CRÉATION 2026/2027

- 12 au 17 juin 2023 : Résidence de recherche au plateau - Théâtre de l'Atheneum - Dijon
- 06 au 12 mai 2024 : Résidence de recherche au plateau - Théâtre dans les Vignes - Coufoulens
- 27 mai au 2 juin 2024 : Résidence de recherche au plateau - Théâtre de l'Atheneum - Dijon

- Résidence de création sur la saison 2025/2026 en cours...

Avec le projet *I.R.L* nous souhaitons continuer à explorer notre méthode de travail (débutée sur le spectacle *Mamma Sono Tanto Felice*) à partir de commandes d'improvisations en se servant de notre complicité de joueur.euses. À la fin du projet, nous souhaitons arriver à une forme textuelle. Nous souhaitons trouver des partenaires pour nous accompagner lors de la création finale du spectacle et du texte de *I.R.L*. La création du spectacle se fera en Novembre 2026 à l'Athénéum (Dijon) dans le cadre du temps fort "ArtSciences".

I.R.L / AUTOUR DU SPECTACLE

1 - PETITE FORME - "IRL/Conférence"

En parallèle du spectacle *I.R.L*, nous créons une petite forme du projet (environ 30 minutes avec une technique légère). Celle-ci prendra l'allure d'une "conférence" autour des Futurs possibles et du métavers. Des scènes de notre fiction pourront donc y être présentées comme des mises en situation. Le format « conférence » sera présenté par le biais de l'humour afin de garder l'esprit décalé de notre premier spectacle. Cela nous permettra d'être en lien direct avec le public : de lui donner la parole, de le faire voter, de l'inclure dans notre recherche mettant au centre le présent et l'échange avec les spectateur.ices.

2 - ATELIERS ET MEDIATIONS

Nous serions ravi.e.s de travailler sur médiations avec différents publics : des amateur.rices, des scolaires, des résident.es en EPAHD...

Il est pertinent pour nous d'ouvrir notre travail de recherche au plateau afin de renouveler les imaginaires. Nous sommes curieux.ses de nous confronter aux différentes représentations de la « réalité virtuelle » qu'ont les futures et les anciennes générations.

Nous imaginons un travail en deux étapes : Investigation et Imaginaire.

Dans un premier temps nous inviterons les inscrit.es à un travail d'enquête, sous la forme d'un questionnaire, à proposer autour d'eux. Celui-ci sera adapter au public concerné et sera élaboré avec les participant.es.

(par exemple: avez-vous déjà entendu parler du métavers ? Comment vous vous imaginez un monde virtuel ? etc...)

Dans un second temps, nous travaillerons au plateau avec les matériaux collectés lors des enquêtes. Nous pourrons, par exemple, imaginer comment se passe un entretien d'embauche pour intégrer l'entreprise de M.Zuckerberg, assister en direct à la création d'un avatar...



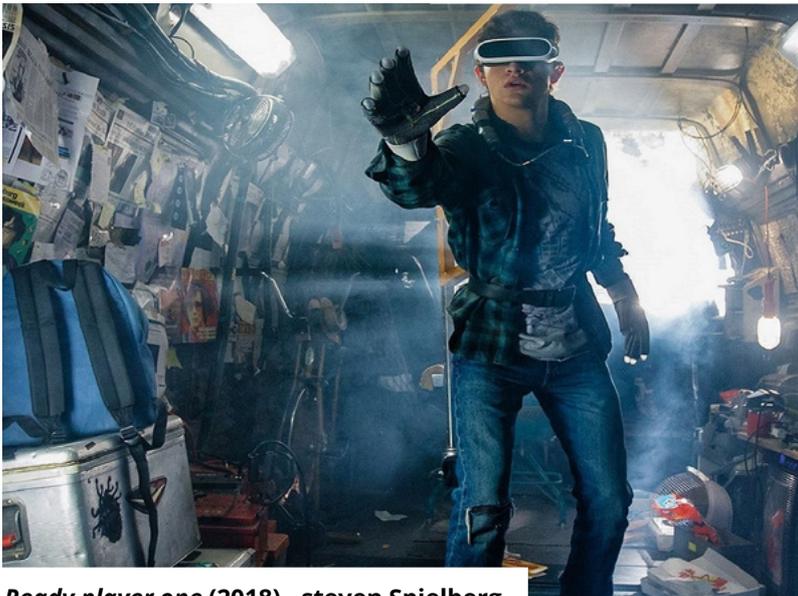
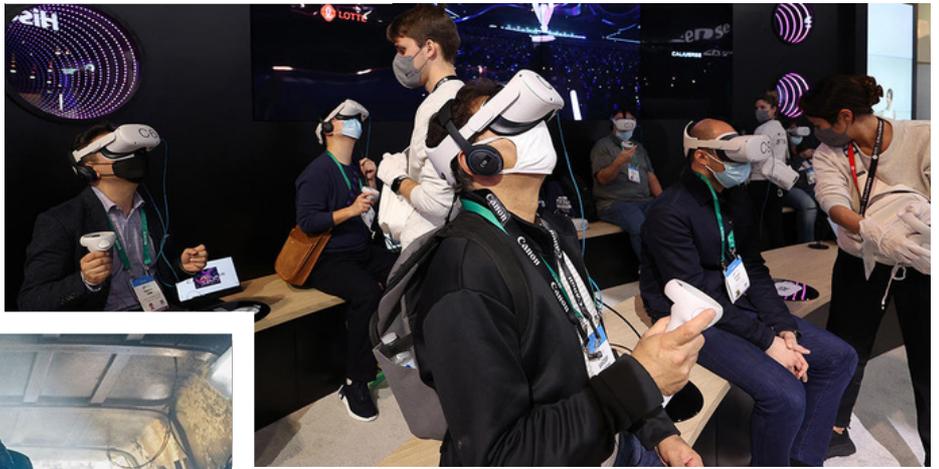
RÉFÉRENCES ET INSPIRATIONS



dessin mural - Gare de Poitiers



Influenceuse du Métaverse



Ready player one (2018) - steven Spielberg



M.Zuckerberg face à son avatar - vidéo de présentation de META



1er Fashion Week dans le Métaverse

RÉFÉRENCES ET INSPIRATION

vidéos et podcasts

Qu'est ce que le meta verse ?

<https://www.realite-virtuelle.com/le-metaverse-tout-savoir/>

Le métaverse College

<https://metaverse-college.fr/>

https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8&ab_channel=Meta

Présentation par Zuckerberg

https://www.youtube.com/watch?v=U-Lm_xLNQF0&ab_channel=MarketingMania

Comment le metaverse est devenu le paradis dont personne ne veut ?

https://www.youtube.com/watch?v=6P_mKhKvIZ4&ab_channel=TRACKS-ARTE

La réalité désirée - Tracks Arte

Game Lover - Arte Radio

Podcast France Culture

<https://www.franceculture.fr/numerique/le-metaverse-de-la-dystopie-a-la-realite>

littérature

- *La Bienveillance des Machines*, Pierre Casson Naugès
- *Snowcrash*, Neal Stephenson
- *Viendra le temps du feu*, Wendy Delorme
- *Quality Land*, Marc-Uwe Kling
- *Les Furtifs*, Alain Damasio
- *L'Intelligence des rêves*, Anne Dufourmontel
- *Sapiens, une brève histoire de l'humanité*, Yuval Noah Harari
- les bandes dessinées de Liv Strumquist

cinéma/série

- *Black mirror*, créé par Charlie Brooker
- *Ready Player One*, Steven Spielberg
- *Free Guy*, Shawn Levy
- *Avatar*, James Cameron
- *Matrix*, Lana Wachowski, Lilly Wachowski
- *Minority Report*, Steven Spielberg
- *Le Monde de Ralph*, Rich Moore
- *Westworld*, créé par Jonathan Nolan et Lisa Joy
- *Years and Years*, créé par Russell T Davies
- *Le Monde sur le Fil*, Fassbinder

Extrait de *Snow crash* - Neal Stephenson (chap.1)

" Les analystes de l'université CosaNostra de la Pizza avaient fini par conclure que la nature humaine était ainsi et qu'on ne pouvait rien y changer. Ils avaient donc adopté une solution technique rapide et bon marché : la boîte à pizza intelligente. Il s'agit d'une carapace de plastique mince ondulé, pour la rigidité, avec sur le côté un petit affichage à diodes qui indique au Dépêcheur combien de minutes improductives se sont écoulées depuis le coup de téléphone fatidique. La fourgonnette est bourrée de puces et d'électronique. Les pizzas sont rangées dans leurs casiers derrière la tête du Dépêcheur. Chacune glisse dans son rayon comme une carte à circuit imprimé dans un ordinateur. Elle se met en place avec un déclic tandis que la boîte intelligente s'interface avec le système de bord de la fourgonnette du Dépêcheur. L'adresse du client a déjà été déduite de son numéro de téléphone et transférée dans la RAM de la boîte intelligente. De là, elle est communiquée à ta fourgonnette, qui calcule et projette l'itinéraire optimal sur un affichage tête haute. Un plan en couleurs se dessine par transparence sur le pare-brise, de sorte que le Dépêcheur n'a même pas à baisser la tête."

RÉFÉRENCES ET INSPIRATION

commentaires youtube sous une vidéo expliquant le Métaverse :

"David Roy
il y a 6 mois
La question existentiel que toute personne devrait se poser : "Est-ce qu'on en a vraiment besoin" ?

OKAZY
il y a 6 mois
Regarde autour de toi et repose toi la question tu verra que beaucoup de chose sont inutile mais sympa

mon amour
il y a 6 mois
On se posait la même question il y'a 17ans a la création de facebook

vinox B
il y a 6 mois
Spoiler : non

Robuerto
il y a 6 mois
T'as besoin de ton pc ou smartphone ? Non mais est ce que tu l'utilises ? Oui

A R
il y a 6 mois
@OKAZY Justement, le fait que ça soit "sympa" ne devrait absolument pas être suffisant pour qu'une telle chose soit mise en service.
On pourrait totalement vivre dans une société où la population décide démocratiquement qu'un tel service comme le Metaverse devrait être interdit tout simplement.

Apoline
il y a 6 mois
Moi je pense que ça peut être utile par exemple pour des années comme le covid pour le travail je pense que ça serait mieux pour travailler de chez soi ensuite, les personnes ne pouvant pas trop se déplacer pourraient faire plein de choses comme "essayer" des vêtements ce qui est mieux que l'achat sur la photo d'une bimbo pour bcp de sites, et même, si moins de personnes se déplacent l'impact sur l'environnement sera plus petit aussi

Yass E.
il y a 6 mois
Pour mieux faire accepter la vie de merde qu'on aura plus tard... faut bien un endroit pour se sentir "mieux"

Chimsiste
il y a 6 mois
On peut aller en boîte gratuit, c'est trop bien

Ange Christian
il y a 6 mois
C'est l'offre qui fait la demande. Et pas le contraire.

Andrés
il y a 6 mois
non tout pour la moula et le controle

Miraak Thuri
il y a 6 mois
Utile ? non (comme bcp de choses)
Fun ? oui sans doutes
Dangereux ? EVIDEMMENT

ノヨイチ
il y a 6 mois
@OKAZY et dangereuse...

Je trouve ta définition de sympa un peu bizarre. Oui ça l'est, mais pas d'un point de vue humain :
La fin de l'humanité viendra de la : des obèses chômeurs et célibataire servis par des machines qui occuperont le monde réel 😞. C'est ça le grand remplacement : plus d'enfants (à quoi ça servirait : ils peuvent être virtuel) mais de plus en plus de machines. Une entreprise aura un jour ou l'autre l'idée d'automatiser la production de robot où d'IA, et là ce sera le point de non retour. Tout s'emballera.

Aymeric dBss
il y a 6 mois
Aujourd'hui non, mais si ce metaverse ce démocratise, on aura sans doute malheureusement besoin de l'avoir, bien sûr d'ici 40 ou 50 ans.

Enzo fait des prouts
il y a 6 mois
T'es sur YouTube, c'est utile?

Maxime Billon
il y a 6 mois
Ce truc me fait vraiment penser au schmilblick que Coluche nous parlait.

Enzo fait des prouts
il y a 6 mois
@ノヨイチ oui

Rock Moule
il y a 6 mois
@Chimsiste t'inquiètes y'aura rien de gratuit 😞

Rock Moule
il y a 6 mois
Il y a 10ans un pote à été payé 300\$ pour que son avatar femme nique avec son avatar homme dans second life 🤪 donc forcément ça marchera

Gaspard LORILLEUX
il y a 6 mois
Oui.. est ce que tout progrès est souhaitable ?
(Vous avez 4h)

EzaxWay //
il y a 6 mois
@ノヨイチ fin de l'humanité à causes des chômeurs, célibataires et obèses ? J'espère que tes ironique parce que sinon tu peux refaire toute ta réflexion

ノヨイチ
il y a 6 mois
@EzaxWay // non

Rob de Chamber
il y a 5 mois
même question pour les injections...

ROMEE
il y a 6 mois
Nop pas besoins persos ...déjà que les gens se voient pas assez en IRL 😞😞

Aymeric dBss
il y a 6 mois
Aujourd'hui non, mais si ce metaverse ce démocratise, on aura sans doute malheureusement besoin de l'avoir, bien sûr d'ici 40 ou 50 ans.

Enzo fait des prouts
il y a 6 mois
T'es sur YouTube, c'est utile?

Maxime Billon
il y a 6 mois
Ce truc me fait vraiment penser au schmilblick que Coluche nous parlait.

Enzo fait des prouts
il y a 6 mois
@ノヨイチ oui

Rock Moule
il y a 6 mois
@Chimsiste t'inquiètes y'aura rien de gratuit 😞

Rock Moule
il y a 6 mois
Il y a 10ans un pote à été payé 300\$ pour que son avatar femme nique avec son avatar homme dans second life 🤪 donc forcément ça marchera

Gaspard LORILLEUX
il y a 6 mois
Oui.. est ce que tout progrès est souhaitable ?
(Vous avez 4h)

EzaxWay //
il y a 6 mois
@ノヨイチ fin de l'humanité à causes des chômeurs, célibataires et obèses ? J'espère que tes ironique parce que sinon tu peux refaire toute ta réflexion

ノヨイチ
il y a 6 mois
@EzaxWay // non

Rob de Chamber
il y a 5 mois
même question pour les injections...

ROMEE
il y a 6 mois
Nop pas besoins persos ...déjà que les gens se voient pas assez en IRL 😞😞



L'ÉQUIPE



Clémentine
VIGNAIS

Depuis son enfance Clémentine grandit dans l'univers des arts du cirque dont sa mère est praticienne. Elle se découvre un goût pour le théâtre et commence à s'y former avec la Cie Pandora qui enseigne alors au Lycée Claude Monet. Elle continue sa formation avec François Clavier au Conservatoire du XIIIème. Elle y rencontre également Agnès Adam qui la forme à l'analyse d'action (méthode Vassiliev) avec *Ivanov* de Tchekhov. Elle participe en parallèle à la création de la Troupe des Voyageurs Sans Bagages dans laquelle elle joue puis met en scène *Chaise* d'Edward Bond. Après avoir obtenu sa Licence en études Théâtrales à Paris III elle intègre L'ERACM en 2015 (ensemble 25). Elle travaille notamment avec Nadia Vonderheyden, Laurent Brethome, Catherine Baugué, Eric Louis, Rémy Barché, Karim Bel Kacem, Daniel Danis, Mathieu Bauer... Depuis sa sortie en 2018 elle travaille avec Stéphane Braunschweig dans *L'école des femmes* Molière, *Iphigénie*, Racine, *Comme tu me veux*, Pirandello) Elle travaille également avec Lila Berthier, Alexis Moati et Pierre Laneyrie (Cie Volplane) dans *Hamlet*. Puis Judith Depaule (L'atelier des artistes en exil) dans *Je passe 1 & 2* et Eric Louis *De toute façon j'ai très peu de souvenirs*. Elle rejoint l'aventure Mamma en 2019 à la mise en scène.



Raphaël
BOCOBZA

Après une hypokhâgne au Lycée Claude Monet (travaille avec avec la Cie Pandora), il entre au Conservatoire du XIIIème art avec F.Clavier. En parallèle il obtient une licence d'études théâtrales à Paris III. En 2015 il entre à l'ERACM dans l'Ensemble 25. Depuis sa sortie d'école, il travaille avec J. Depaule sur le seul en scène *Murs de Fresnes* et les spectacles *Je passe* et *Disparu.e.s* en partenariat avec l'atelier des artistes en exil. Avec le Bain Collectif sous la direction d'Anouk Darne Tanguille, il joue en 2020 dans *72, le procès de Stammheim* au prix Célést'1 et *On Fabrique, On Vend, On se Paie*, finaliste du prix théâtre 13 en 2021. Il travaille également sur *le Double Jeu de l'Amour et du Hasard* (Théâtre des Carmes 2022) mis en scène par Patrick Ponce et commence en 2021 avec la même équipe la création de *Paparazzi*. Il reprendra également la création de *Mamma Sono Tanto Felice*, rêvé en duo avec Anne Knosp, mis en scène par Clémentine Vignais, sélectionné au WET 2021. Il rejoint également le projet jeune public *Babil* mis en scène par Agnès Regolo (au en tournée et au festival d'Avignon 2022). Il écrit avec Anne Knosp et Reuben Bocobza le court métrage *Yannick et Pauline* tourné en août 2021. A l'automne 2021 sa première pièce *Souterrain* (publiée chez Esseque Editions en 2022) est Lauréate de l'Aide à la Création d'Artcena. En 2022 il lance le chantier de sa prochaine pièce "A l'intérieur" (titre provisoire) à la Chartreuse d'Avignon.

L'ÉQUIPE



Anne
KNOSP

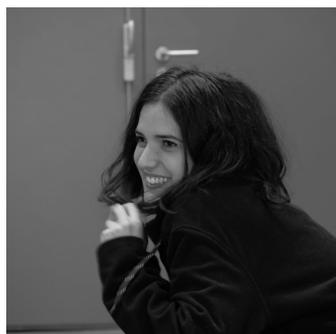
Anne Knosp intègre en 2008 un cursus universitaire en Etudes Théâtrales à l'Université Bordeaux III puis elle effectue sa troisième année à la Theater Faculty of the Academy of Performing Arts de Prague. A son retour, elle intègre le conservatoire du 13^e arrondissement de Paris sous la direction de François Clavier et Joséphine Sourdel. Elle joue ensuite le rôle de Titania dans le semi opéra *The Fairy Queen* d'Henri Purcell mis en scène par Hélène Koroglu (DK compagnie) au Zénith de Pau. Puis, en 2016, Anne joue sous la direction de Lisa Guez dans *Les Reines* de Normand Chaurette. En 2017, elle retrouve la DK Compagny à Istanbul pour une création collective autour de l'œuvre de *Pyrame et Thisbé*. Puis, de nouveau sous la direction de Lisa Guez, elle joue dans la création collective *Les Femmes de Barbe Bleue* qui obtient le prix du jury et le prix des lycéens au festival Impatience 2019. Elle intègre par la suite la compagnie des 3 Coups L'oeuvre dans un projet de *lecture/spectacle en hommage à Charlotte Derbo*. En 2020 elle joue avec la DK compagnie une création jeune public *Pierre et le loup*. A l'été 2021 elle tourne le court métrage *Yannick et Pauline* qu'elle co-écrit avec Reuben et Raphaël Bocobza, produit par Messina Film. En 2022 elle jouera dans *Le brasier* de David Paquet, mis en scène par Julien Sicot avec le Carrelage Collectif au Festival Fragments.



Clara
NORMAND

Clara rencontre le théâtre en 2006 au sein du Ricochet Théâtre. En 2009, elle découvre la mise en scène alors qu'elle suit l'option théâtre au Lycée Claude Monet avec la Cie Pandora et Brigitte Jaques-Wajeman. Avec la Cie Les Voyageurs Sans Bagages qu'elle fonde en 2008, elle met en scène plusieurs pièces, notamment *Roberto Zucco* de BM Koltès et *Novecento : pianiste* d'A. Baricco. En 2014, elle fonde avec Paolo Sclar l'association Immersion Nomade qui crée, produit, diffuse des spectacles et des événements pluridisciplinaires et accompagne des artistes dits « émergents ». Elle organise régulièrement des festivals et collabore avec des metteur.e.s en scène et artistes à différents postes. Elle obtient sa licence d'Etudes Théâtrales de l'Université Paris 3 en 2015 et suit des formations et stages de mise en scène, d'écriture et de dramaturgie (notamment à l'ESAD avec A-F. Benhamou et C. Pauthe, à La Baignoire - Lieu des Écritures Contemporaines...). De 2015 à 2018, elle coordonne le projet *Cathexis* du metteur en scène Nick Millett, co-financé par le programme Europe Creative de l'Union Européenne. Depuis 2017, Clara travaille avec la metteuse en scène Lisa Guez d'abord en tant que responsable de production du spectacle *Les Femmes de Barbe Bleue* puis en tant que collaboratrice à la mise en scène (*Je suis ton rêve*, forme courte destinée aux lycéen.ne.s) et en tant que collaboratrice artistique de la création *Celui qui s'en alla*. Tout en poursuivant ses projets d'écriture et de mise en scène, elle est aujourd'hui co-directrice artistique d'Immersion Nomade et occupe le poste de responsable de production de plusieurs compagnies. Elle est également intervenante d'ateliers de production et de diffusion du spectacle vivant avec l'agence culturelle Le Lab / ARTIS auprès de compagnies, et d'ateliers d'écriture et de pratique théâtrale (au sein d'écoles primaires, collèges, lycées, universités, centres sociaux...)

L' équipe



Sarah
DOUKHAN

Née en 1994, Sarah Doukhan a validé un Master d'Etudes théâtrales dans un cursus proposé par Paris III et l'ENS Ulm en septembre 2017. Elle a une formation de violoniste et chanteuse lyrique et a suivi les trois cycles du conservatoire du 15ème arrondissement de Paris. Elle a aussi suivi des cours de jeu d'acteurs à l'école parisienne Acte 2 en 2017. Elle a ensuite commencé à étudier la lumière au théâtre leipzigois, le Neues Schauspiel puis auprès de Rémi Prin au Centre Paris Anim' des Halles à Paris et ensuite avec la formation d'éclairagiste proposée par Laser Formations à Paris. Elle a alors travaillé pour plusieurs compagnies comme Juste avant la compagnie, pour laquelle elle a aidé à l'écriture et a réalisé la création lumière des *Femmes de Barbe-Bleue*. Elle est régisseuse d'accueil au théâtre de La Croisée des Chemins pour le festival d'Avignon OFF 2019. Elle effectue ensuite un stage en dramaturgie à Berlin au Théâtre National, Theater an der Parkaue d'août à octobre 2019. Puis, elle est intermittente et travaille pour le théâtre des Déchargeurs, le Lavoir Moderne Parisien en régie d'accueil et pour plusieurs compagnies en création lumière. Aujourd'hui, elle est la collaboratrice artistique de Lisa Guez pour *Celui qui s'en alla* et *Les Femmes de Barbe-bleue* et elle signe sa première mise en scène avec "Aux coeur des monstre" en collaboration avec Iris Laurent.

CONTACTS

PRODUCTION & DIFFUSION

Immersion Nomade

Clara Normand

clara@imno.in

+33(0)6.38.83.69.61

Compagnie TORNERO

compagnietornero@gmail.com

CONTACT ARTISTIQUE

Raphaël Bocobza

raphbocob@yahoo.fr

+33(0)6.10.62.57.47